Ranma ½

Para quem não conhece Ranma ½ é um dos mangás/anime que fez mais sucesso no Japão, porque é divertido, engraçado e louco ao mesmo tempo. A história é de Rumiko Takashi, uma das poucas mulheres no ramo. Ele fala sobre um garoto de 16 anos mestre em artes marciais que se transforma em mulher assim que se banha em água fria e volta ao normal quando se molha em água quente ou morna. Isso por que uma vez estava trinando com seu pai em um campo de treino maldito que possuía mais de 100 nascentes cada uma com uma história diferente, primeiro foi seu pai quem caiu, e emergiu um enorme panda porque uma vez naquela nascente um panda havia se afogado, em seguida Ranma caiu e subiu com forma de mulher. Mas tudo começa mesmo quando ele volta desse campo maldito da china e tem de cumprir uma promessa de seu pai em casar com uma das filhas de um amigo seu, e sem querer a mais geniosa das três foi a escolhida, Akane.

Quando ele tem de ir a escola é que o ruim começa, um garoto chamado Kuno, que é o famoso da escola e apaixonado por Akane descobre sobre o casamento e fica fula da vida com Rama e passa a odia-lo. E o pior é que ele se apaixona também pela forma de mulher do Ranma imaginem só. E muitas outras coisas acontecem. Confiram nas revistas da Animanga

3D&T

Para adaptar Rama ½ para 3D&T são necessárias algumas modificações, que eu explicarei por partes:

PARTE 1: CARACTERÍSTCAS

Força – é exatamente como nos outros 3D&Ts

Habilidade – Também é igual

Resistência – Só muda o fato de cada ponto dar 7 PVs ao invés de 5

Armadura – Igualzinho aos anteriores.

Chi – É a grande mudança do jogo, não tem nada a ver com PdF, você não pode atacar com Chi, mas com Chi você pode fazer coisas fantásticas. Você ganha 1 ponto de Aura (PAs) para cada ponto de Chi que vc tenha. Com PAs você pode fazer muitas coisas, dependendo do seu estilo.

Os estilos

Existem vários estilos apresentados no mangá mas eu só coloquei 5 mais um pequeno numero de manobras. Comprar um estilo gasta 2 pontos e vc não pode ter mais de 1 estilo. Nada impede que você invente novos estilos ou manobras. Os estilos :

Kempo: Esse é o estilo de Ranma e Akane possui as mais diversas manobras e técnicas.

Ginastica Ritmada: Embora não pareça é um dos mais agressivos estilos que aparecem no desenho. É o estilo de Ryoga Hibiki, um amigo/inimigo de Ranma, ela combina movimentos complicados com o uso de armas como bastões e chicotes improvisados.

Ninjutsu: É a técnica dos ninjas, e de Happosai no desenho, que combina a técnica e a velocidade dos socos e chutes.

Kung-fu: É a técnica de Mousse, domina o uso de armas é uma arte perigosa e as vezes mortal !!!

Kendo: É a técnica que domina o uso da Katana, Kuno o representa na história, ela pode atacar somente com o jato de ar que o golpe produz.

As manobras são os golpes que cada estilo tem e, geralmente não são muito complexas. Está é a sua lista. O **nome** é o, como posso dizer, o nome ora bolas, a **descrição** é o que a manobra faz e o **efeito** é a descrição em termos de jogo.

NOME	***DESCRIÇÃO***	***EFEITO***
Manobras de Kempo		
Flying Kick	O Pc aplica uma voadora cruzada no inimigo	O Pc ataca com F+1D6 mas perde automaticamente a iniciativa.
Hammer	O Pc aplica um soco que imita um martelo.	O soco do Pc tem o mesmo efeito da vantagem Paralisia mas se errar o inimigo ataca com H+1 e vc defende com A-1D6
Knee Slam	O Pc da um joelhaço impulsionado por um pulo na cabeça do adversário.	O joelhaço acarreta um redutor de H-1 mas o inimigo Defende com A-1d6-1
Manobras de ginástica ritmada		
Bash	O oponente é prensado na parede com um golpe certeiro de uma arma	Vc ataca com F+1 e não tem redutor mas vc deve ter uma arma de impacto e uma parede para prensar o oponente
Leg Sweep	Com uma corda ou chicote o personagem prende as pernas do oponente e o faz cair	O Pc perde automaticamente a iniciativa e ataca com H-1 mas o oponente não joga no próximo turno e vc ataca com H+1
In My Sights	O Pc mira e ataca um lugar vital	Perde uma rodada, depois ganha iniciativa e ataca com H+1 e F+2d6
Manobras de Ninjutsu		
Head Butt	Com um poderosa cabeçada o Pc atinge o estômago do maldito	Você perde a iniciativa as o ataque causa F+2d6 mas o adversário defende com A+1d6
Drop Kick	O oponente é atingido com um forte chute no queixo.	O ataque é feito com F+2(pontos) mas a iniciativa tem um redutor de –2
Aereal Rolling Kick	Com um pulo e um rolo mortal no ar e atinge o inimigo	O golpe causa 2xF mas o oponente ataca com H+2 e você defende com A-2d6

Manobras de Kung-Fu		
Charge	O personagem corre e ataca	Vc perde a iniciativa mas ataca com F+1d6+2
In My Sights	Igual a técnica de mesmo nome só que com Uma arma de arremesso	O mesmo que o outro
Agressive Parry	O jogador apara o ataque F apenas com um outro golpe	Vc faz um teste de iniciativa se passar faz outro de H e outro de F se passar o oponente não ataca e ainda toma o dano de sua F
Manobras de Kendo		
Wild Swing	O Pc ataca com voracidade	O ataque tem F+2d6 mas vc defende com A-2d6
Wind Slash	O Pc ataca de longe apenas com a força do vento produzida pelo ataque	Como a vantagem membros elásticos mas o ataque chega com F-1d6
Just A Trim	O jogador quase acerta o alvo o deixando todo borrado	Imita a vantagem paralisia mas o inimigo pode fazer um teste de resistência

Já as técnicas são mais elaboradas possuem altos recursos místicos e este tipo de coisa, vejam só :

NOME	***DESCRIÇÃO***	***EFEITO***
Técnicas de Kempo		
Pummel	O personagem concentra toda a sua energia em apenas um golpe.	Ataque com F+1d6para cada ponto de alma gasto, gasta 2PVs
Aura Shield	O lutador concentra toda a sua aura em um escudo protetor	Aumenta a armadura em +1d6 para cada ponto de Aura gastos
Técnicas de Ginástica Ritmada		
Woa ! Your healed	O personagem invoca as energias positivas e se auto cura	Você recupera 1d6+2 PVs para cada ponto de Aura gastos
Lighting Bolt	O personagem arremessa um objeto, que é carregado com um super poder	O ataque causa 1d6+2 para cada ponto de aura gastos. Isto consome 2PVs do Pc.
Técnicas de Ninjutsu		
Where are you	O personagem é envolto em uma aura de invisibilidade e não pode ser visto (Não, Sério ?)	Funciona como a vantagem invisibilidade. Consome 2Pas.

Check out	O personagem desaparece e reaparece no próximo turno com um ataque mortal.	O jogador faz um teste de H, ele desaparece e o oponente erra o ataque. Reaparece no próximo turno com um ataque deF+5 . 2Pas
Técnicas de Kung-Fu		
2 In 1	O jogador ataca com 2 armas por 3 turnos	O jogador ataca normalmente e se acertar joga o dano 2 vezes. 2PV
Wish	O personagem cura o outro	Recupera 1PV de outro a cada 1PV gasto.
Técnica de Kendo		
Who Shows the Wind	A força do vento controlada atrapalha o adversário. 3turnos	O inimigo sofre –1 em habilidade e –2d6 em F e A 3PVs e 1PA
Great Wind	Um vento muito forte empurra longe o inimigo, que é tirado da batalha	O Pc faz um teste de H se passar perde 2PAs e o inimigo é mandado longe.

Utilizar tanto uma técnica quanto uma manobra requer 1 turno.

Vantagens:

-Paralisia (1ponto): igual a anterior só que com força.

- Mudança (variável): Com essa vantagem o personagem muda de forma a toda hora como acontece com Ranma (leia a história), Os atributos e as vantagens mudam. Ela não é apenas uma vantagem pode ser uma desvantagem também. Confira a tabela.

Descrição	Pontos	Efeito
Mudança normal	2	O personagem muda para um outro ele como Ranma. Continua com 12pontos
Mudança Forte	+1 ponto para cada ponto a mais da outra forma. Max 5	Como a anterior só que mais forte
Mudança fraca	-1 ponto para cada ponto mais fraco. Max -3	Como o primeiro só que mais fraco
Mudança para animal	Como o primeiro só que ao invés de custar 2pontos custa 0	O jogador se transforma num animal, não fala e não pode carregar nada
Mudança para animal Forte ou fraca	Como os primeiros só que a partir de 0. Max 3 ou -3	O animal pode ser mais forte como um Panda ou mais fraco como um ganso

Desvantagens:

- Sem senso de direção (-1 ponto): o personagem está sempre perdido e o grupo demora mais para chegar ao se trajeto. Ao invés de ter uma chance no dado de encontrar inimigo o grupo tem três. Fora eventuais problemas.

- Vesgo (-2pontos): Todos os ataques de longa distancia tem um redutor de -2 e o personagem tem de usar óculos fundo de garrafa. O mestre também pode incluir outros pequenos problemas.

Vantagens permitidas	**Desvantagens permitidas**
- Aliado	**- Código de honra (menos 1ª e 2ª lei)**
- Aparência inofensiva	**- Inimigo**
- Ataque especial	**- Má fama**
- Arena	**- Monstruoso**
- Energia extra	**- Protegido indefeso**
- Levitação	**- Ambiente especial**
- Mestre	**- Inculto**
- Patrono	**- Insano**
- Sentidos especiais	**- Maldição**
- Torcida	**- Ponto fraco**
- Ataque múltiplo	
- Combo	
- Boa fama	
- Telepatia	
- Riqueza	
- Invisibilidade	
- Todas as perícias	

E isso é só pessoal espero que tenham gostado !!!